

Emma Ellie Lewis

Soutěžící č. 8 v Sedmiboji 2018

Výsledky:

Celkový výsledek: **10. místo** (218 hvězd)

	Praktická část	Kreativní část
1. úkol	10. místo	10.–11. místo
2. úkol	6. místo	11. místo
3. úkol	7. místo	8.–9. místo
4. úkol	8. místo	6. místo
5. úkol	10. místo	6. místo
6. úkol	7. místo	7. místo
7. úkol	3. místo	9. místo

Vypracování kreativních úkolů:

1. úkol	2
2. úkol	4
3. úkol	8
4. úkol	10
5. úkol	15
6. úkol	19
7. úkol	22

1. úkol

Mlha kolem tebe se rozplyne, odněkud se ozve jemně podrážděný hlas.

„No, to je dost, že jdeš! Podívej se. Tady měly být plány na stavbu Godrikova Dolu a jsou nenávratně pryč. To bude důvod, proč se u vás na hradě dějí ty podivné věci. Je potřeba, aby někdo plány našel a vrátil je sem dřív, než se časová trhлина zacelí! Nesmíš zapomenout, že v plánech musí být radnice, obchody a domky, které si budou moci obyvatelé koupit. A co teprve jezero a útulek! Taková tragédie! Bez plánů bude Godrikův Důl navždy ztracen.“

Hlas se s povzdechem vytratí do ztracena. Tvým prvním úkolem bude vytvořit nové plány na výstavbu Godrikova Dolu. Úkol bude obsahovat plán a jeho popis, který nepřesáhne 7 palců textu. Nezapomeň, že některé stavby jsou pro Godrikův Důl klíčové, plán je musí obsahovat všechny. Nikde se nepodepisuj a veškeré obrázky vlož přes galerii u úkolu, stejně tak i texty. Pracuj však rychle, času není nazbyt!

Plán Godrikovho dolu

Můj plán Godrikovho dolu pozostává z důležitých částí, ktoré by tam mali byť.

Zakázaný les

Vľavo hore sa nachádza Zakázaný les. Neni tam nakreslená celá jeho rozloha, pretože tak veľký pergamen by sa veľmi ťažko fotil. Ale aspoň časť lesa tam musí byť zaznamenaná.

Zvierací útulok

Pod Zakázaným lesom sa nachádza Zvierací útulok. Vedľa neho je aj výbeh pre mazlíčkov, aby nemuseli byť len zavretý v klietkach. Dom je dostatočne veľký a presvetlený, aby sa tam zmestilo dosť zvierat.

Obchodný dom

Vedľa Zvieracieho útulku je Obchodný dom, kde sa dá zohnať snád' všetko, včetně nábytku do domčekov, záhradných rastlín či domáceho škriatka až po výzdobu pre rôzne udalosti.

Hostinec

Kúsok za Obchodným domom sa nachádza Hostinec, kde sa môžu stretnúť všetci ľudia z Godrikovho dolu a v klúde si posediať pri ďateľinovom pive a porozprávať sa o všetkých novinkách a udalostiach, ktoré sa v okolí stali.

Radnica

Pod Zvieracím útulkom a Obchodným domom je Radnica. Je to najdôležitejšia budova v celkom Godrikovom dole, pretože má na starosti správu nehnuteľností a vôbec celého Godrikového dolu. Na Radnici sa dá kúpiť dom, či zariadiť veľa dôležitých vecí, takže tá na plánu rozhodne nesmie chýbať.

Hanibalovo jazero

V pravo sa nachádza Hannibalové jazero, taktiež nie je nakreslená celá jeho rozloha, pretože jazero má tiež veľmi veľkú rozlohu.

NiT

Na brehu jazera sa nachádza butik NiT. Patrí jednej z najslávnejších odevných návrhárok Niam i Tir-na-nog.

Kreslárna u Paštičky

Tiež veľmi dôležitá budova na tomto plánu, pretože bez nej by sme si nemohli urobiť

spoločný obrázok s najlepšou kamarátkou, najlepším profesorom či s metlobalovým tímom.

Domčeky na predaj

Okolo Paštičky sa nachádzajú domčeky na predaj.

U Roubenky je domček pre všetkých, ktorý majú radi tradície a staršie veci či vzhľad.

Roztodiwný Dom pre všetkých, ktorí majú radi bláznovstvá a šialené veci.

Dom u Starej Stodoly- tento dom je prerobený zo starej stodoly. Je určený pre tých, ktorí majú radi nevšedné bývanie.

Dom u Normálnych- Je určený pre ľudí, ktorí majú radi presné krivky a pravý uhol.



2. úkol

Najednou se mlha protrhne a ty stojíš uprostřed pláně. Po stanovišti ani stopy.

„No, vida, tak tě tu přece jen máme. Sovy tě trochu poklovaly, co? Hradní obyvatelé jsou už dávno pryč, a to vše jen díky tobě“, záhadná postava se sehne a zvedne ze země zašpiněný deník.

„Hm, to je ale nemilé. Nedopatřením se tu v čase zasekl nějaký deník. Ten bude asi chybět, nemyslíš? Vypadá to, že se poztrácelo i pár stránek. Budeš to muset napravit,“ úlisně se ušklíbne a rozplyne se. Deník s žuchnutím dopadne na udusanou hlínu.

Tvým dalším úkolem bude dát deník do pořádku, aby se na události během cesty při stěhování nezapomnělo. V deníku chybí právě čtyři stránky, které odpovídají čtyřem událostem. Vypracování bude obsahovat text, kde budou jednotlivé události popsány každá v rozmezí 3 až 6 palců, a dále přiložíš ručně vyhotovenou stránku z deníku. Pošleš tedy text s maximální délkou 24 palců a jednu fotografii. Nikde se nepodepisuj.

Šachový turnaj 2.12.2010

Bolo štvrtkové popoludnie a u nás na hrade sa dnes konal Šachový turnaj. Tak ako každý rok, tak aj dnes sa na pár hodín uzavrela Veľká sieň. Štyri dlhé stoly zmizli a nahradilo ich veľa menších štvorcových stolíkov zo šachovnicami a figúrkami.

Celého Šachového turnaja sa zúčastnilo dvanásť ľudí, ktorí následne boli rozdelení do dvojíc. Z každej fakulty sa mohli zúčastniť iba traja študenti.

Rozdelení boli následovne:

Chrabromil x Bystrohlav

Bifľomor x Slizolin

Slizolin x Bystrohlav

Bifľomor x Chrabromil

Bystrohlav x Bifľomor

Slizolin x Chrabromil

Okrem rozdelenia podľa fakúlt, sa študenti roztriedili aj podľa skúseností. Takže jeden slabší študent z Chrabromilu súťažil, proti slabšiemu študentovi zo Slizolinu a podobne.

Na celý turnaj dohliadali aj dvaja profesory, ktorí sa ticho prechádzali popri stolíkoch a sledovali hry všetkých študentov a robili si poznámky. Taktiež zohrali rolu rozhodcov.

Počas turnaja bolo vo Veľkej sieni neskutočné ticho, bolo počuť, len tiché kroky profesorov, občasné jemné buchnutie figúrky o šachovnicu či škrabanie brka po pergamene. Všetci úpenlivo premýšľali nad ďalšími ťahmi. Niektorí sa mračili, iní sa usmievali či mali nepreniknuteľné výrazy. Š

achový turnaj trval celé popoludnie a skončil až večer, tesne pred večerou.

Výsledky vyhlasovali profesori a umiestnenie bolo následovné:

Bystrohlav

Chrabromil

Bifľomor

Slizolin

Posledný metlobalový zápas sezóny 11.12.2010

Aj napriek hustému sneženiu a miernym mrazom sa dnes uskutočnil posledný metlobalový zápas v tejto sezóne. Proti sebe nastúpili Slizolin a Bifľomor.

Slizolin túto sezónu hral veľmi dobre. Porazili Bystrohlav o 100 bodov a veľmi tesne prehral proti Chrabromilu a všetci si mysleli, že majú pohár vo vrecku.

Bifľomor hral celkom obstojne. Tiež mal za sebou jednu výhru a jednu prehru, no ich výsledky neboli také dobré, aké mal Slizolin.

Slizolinčania sa ich celé týždne pokúšali zastrašiť, ale Bifľomorčania sa nedali a nič si z toho nerobili.

Pri nástupe bolo vidieť posmešné úškrny Slizolinčanov a nervózne, no odhodlané úsmevy Bifľomorčanov.

Po hvizde píšťalky vyleteli obe družstvá do vzduchu a hra sa začala.

Stíhači krúžili vysoko nad ihriskom a očami hľadali zlatú strelu. Pod nimi zvyšných 12 hráčov hralo ako o život. Väčšinu času mali prehadzovačku Slizolinčania a snažili sa prestreliť Bifľomorského chytača, ale ten predvádzal exceletné zákroky a chytil aj na pohľad nechytiteľné strely. No nebol 100% úspešný, pretože po 30 minútach hry bolo skóre 50:10 pre Slizolin.

Asi po hodine hry, keď Bifľomor prehrával o 140 bodov a Slizolinčania už mali na tvári dosť samolúby výraz sa stalo niečo nečakané.

Bifľomorský stíhač chytil zlatú strelu a tím vyhrali zápas.

Slizolinčanom zmizol z tváre úsmev a Bifľomorčania ale aj ostatný jasali od radosti.

Bifľomor vyhral po dlhých rokoch metlobalový pohár.

Neobyčajné krasokorčuliarské vystúpenie 19.12.2010

V skorých ranných hodinách sa na nástenkách všetkých inetrnátov objavila pozvánka na Neobyčajné krasokorčuliarské vystúpenie. Malo prebiehať večer od 19 hodiny na jazere. Nikto nič netušil a celý deň sa v škole preberalo len toto predstavenie.

Po večery sme sa všetci obliekli čo najteplejšie a vyšli sme vstupnou halou von do treskúcej zimy.

Okolo jazera už boli rozostavené lavičky a všade boli rozvešané farebné lampióny, ktoré vrhali pekné farebné odlesky na hladký a lesklý ľad, ktorý pokrýval jazero.

Usadili sme sa na lavičky a nervózne sme sa obzerali, nevediac čo nás čaká.

Krátko po 19 hodine vykorčuľovali na ľad domáci škriatkovia. Najväčší z nich predstúpil pred všetkých, uklonil sa a všetkých nás privítal svojím hlbokým a zvučným hlasom.

Škriatkovia za nim boli oblečení do rôznych farebných kostýmčekov a klobúčikov a na všetkých sa príjemne usmievali.

Škriatok nám po uvítaní oznámil, že sa s ostatnými dohodli, že nám spríjemnia dlhé zimné večery a že nám pripravili menšie krasokorčuliarské vystúpenie.

Po krátkom rečnení najväčší škriatok odišiel, spustila sa pekná melodická hudba a pätnásť domácich škriatkov začalo korčuľovať do rytmu tej hudby. Boli pekne zladený a bolo vidieť, že každý zo škriatkov presne vedel kedy má čo robiť. Celkový dojem bol veľmi dobrý a zábavný.

Celé vystúpenie trvalo asi pol hodinu. Po jeho skončení sme všetci vyskočili z lavičiek začali sme tleskať a výskať ako o život.

Predstavenie malo veľký úspech a bolo vidno, že to našich škriatkov veľmi teší.

Po desiatich minútach ukláňania a tleskania sme sa pobrali do svojích internátov zohriať svoje premrznuté kosti.

Po vstupe do internátu na nás čakalo ďalšie prekvapenie. Na stolíkoch ležali konvičky plné horúcej čokolády a sušienky.

Všetci sme sa rýchlo vyzliekli a nadšený sme sa vrhli na to pohostenie.

Vianočný večierok 24.12.2010

Posledných pár dní sa nehovorilo o ničom inom, len o nastávajúcom Vianočnom večierku. Kolovali fámy o rôznych prekvapeniach, ale jedna bola nepravdepodobnejšia než druhá. Ťažko bolo niečomu veriť, zvlášť keď neboli žiadne dôkazy.

V to popoludnie sa všetky dievčatá pobrali do svojích spálni, pripraviť sa na túto udalosť. Chlapci len krútili hlavami a nechápali čo im môže tak dlho trvať. Asi hodinu pred začiatkom sa začali pomaly chystať aj páni.

O 18 bol zraz vo vstupnej hale. Dvere do Veľkej siene sa otvárali až pätnásť minút po šiestej. Keď sme už všetci netrpezlivo čakali vo vstupnej hale, tak sa otvorili veľké dubové dvere, vedúce do Veľkej siene. Väčšina z nás zostala stáť s otvorenou pusou a neverila vlastným očiam.

Sieň bola prenádhorne vyzdobená do ľadovo modrej a bielej. Dominantou bola obrovská borovica, ktorá bola ovešá farebnými reťazami a svetielkami. Viseli na nej bubliny, ktoré akoby boli z tenučkého a krehkého ľadu, cencúľe a krásne ligotavé vianočné gule. Na špici vianočného stromčeka stál anjelič v bielych šatičkách, so zlatými krídlami a svätožiarou. Zo stropu viseli girlandy, imelo a rôzne iné ozdoby. Popri stenách boli rozmiestené stoly s občerstvením a nejakým tým pitím a stoličkami. Uprostred siene bol tanečný parket.

Oproti dverám bolo vyvýšené pódium, ktoré ale bolo prázdne.

Keď sme sa všetci nahrnuli do Veľkej siene, tak na pódium vyšiel pán riaditeľ a všetkých nás privítal na tohtoročnom Vianočnom večierku. Po úvodných slovách sa na nás tajomne usmial a po krátkej odmlke nám oznámil, že na dnešný večer pozval jednu veľmi známu kapelu. Všetci sme začali kričať od nadšenia a v tomto kriku na pódium prišla celá kapela a začala hrať. V rytme ich tónov sme začali tancovať a baviť sa.

Tento večer si užil každý od prvákov, cez profesorov až po samotného riaditeľa.

ŠACHOVÝ TURNAJ

2. 12. 2010

Bolo štvrtkové popoludnie a u nás na hrade sa dnes konal šachový turnaj. Tak ako každý rok, tak aj dnes sa na pár hodín uzavrela Veľká sieň. Ľaví dlhí stoly zmizli a nahradilo ich veľa menších štvorcových stolíkov so šachovnicami a figúrkami. Celého šachového turnaja sa zúčastnilo dvanaásť ľudí, ktorí boli rozdelení do dvojíc. Z každej fakulty sa mohli zúčastniť iba kraja študenti.

Rozdelení boli nasledovne.

CHRABROMIL X BYSTROHLAV

BIFĽOMOR X SLIZOLIN

SLIZOLIN X BYSTROHLAV

BIFĽOMOR X CHRABROMIL

BYSTROHLAV X BIFĽOMOR

3. úkol

Se složením posledního výtisku se archiv pročistí. Vše je úhledně uloženo do řady dlouhých polic. Do uší se ti vplíží zkřehlý hlas. „Výborně. Zdá se, že jsou archivní výtisky zachráněny. Ano, zdá se, to je to správné slovo“, jízlivý smích se odrazí od přeplněných polic. Z jedné police ti k nohám dopadne svitek. Rozevřeš jej. Jde o staré číslo Denního věštce, na titulní straně se pouze černým písmem vyjímá titulek: Z.L.O. otřáslo hradem! Tvým dalším úkolem bude prázdné vydání novin doplnit. Formou investigativní reportáže zpracuj důležitou událost hradních dějin – Z.L.O. Pátrej však důkladně, aby nedošlo k pokřivení skutečností a na záhadu se nezapomnělo. Výstupem tvé práce bude text o maximálním rozsahu 18 palců. V reportáži se musí vyskytnout veškeré důležité informace – o co se jednalo, kdy k incidentu došlo, jak se problém řešil. Ujmi se řemesla reportérského a vtiskni vybledlým dějinám novou barvu!

Z.L.O. otřáslo hradom!

Z.L.O. o sebe dalo prvý krát vedieť dňa 20.10.2009 a to podivným pergamenom, pripnutým na hradnej bráne.

Na tom pergamene bolo napísané:

Všetchna světla pohana, blíží se k vám doba zla.

Až temnota k vám doletí, vy podlehnete prokletí.

Po týchto slovách to na hrade ožilo a všetci sa začali živo zaujímať o to kto tam dal ten pergamen a čo to vlastne znamená.

Do pátrania sa pustil aj tehďajší riaditeľ Nimrandir Elénere a začal vypočúvať nejakých očitých svedkov.

Z tajného zdroja viem, že jeden z vypočúvaných bol aj slizolinský kolejný duch Morgiana, ktorá sa vyjadřila takto: „*Já myslím, že ten pergamen určité vylepili mudlovští šm...neznámý cizinec proto, aby vypadal zeleně a zhoršil veřejné mínění vůči nevinným smrtijedům, kteří, jak všichni víme, byli v tu dobu doma a ani se nehnuli.*“

Morgiana sa ale nakoniec priznala, že v tej dobe bola na cintoríne u priateľov, takže zo zoznamu podozrivých bola vymazaná a jej svedectvo sa nedalo brať vážne.

Neskôr prišla slečna Angela s tým, že videla v inkriminovanú dobu slečnu Letitiu motať sa pri hradnej bráne, ale keďže je dosť nepravdepodobné, že by to bola práve slečna Leti, tak sa aj táto výpoveď vylúčila.

Po týchto neúspešných vypočúvaniach sa aj sám pán riaditeľ vzdal pokusu o vypátranie vinníka.

Pár dní po objavení tohto pergamenu, bol vydaný prísny zákaz chodenia po hrade, inak než minimálne vo dvojiciach.

O deň neskôr, teda 23.10. 2009 sa celá tá záhadná udalosť odohrala.

V podvečerných hodinách sa zrazu pri hradnej bráne zablesklo a z pergamenu vyšľahol plameň, ktorý pozhasínal všetky sviečky a zasiahol aj profesorov. Tí sa v okamžiku premenili na knihy. A čo bolo horšie, boli to muklovské detské knihy a váľali sa v blate!

Len slečny Angela Grey-Slytherin a Jeanne Véronique Joyeuse vlastnili okrem svojej knižnej podoby aj normálne knihy, ktoré obsahovali nápovedu na záchranu všetkých profesorov. No, než samotný profesor získal knihu, musel odpovedať na hádanku, ktorá mu bola položená. Po jej uhádnutí, dostal do majetku dve knihy zo svojim menom. Potom musel položiť otázku (tú ktorá bolo položená jemu) svojej koleji a ten študent, ktorý odpovedal najrýchlejšie a správne, tak získal jednu z kníh.

Lenže v tých knihách sa nachádzali ďalšie hádanky, ktoré bolo potrebné rozlúsknuť. Po uhádnutí hádaniek, sa dozvedeli aká temná bytosť stráži daného profesora a bolo potrebné ju zabiť a tak zistiť čo je treba urobiť, na záchranu profesora.

Po vyše týždni sa študentom z Chrabromilu, konečne podarilo rozlúštiť prečo zrovna grizzly hnedý, stráži pána riaditeľa a odhalili tak kľúč k zlomeniu kliatby, ktoré na hrad uvalilo Z.L.O.. Od tohto dňa (4.11. 2009) sa začalo odklínanie. Bohužiaľ, bol na to Chrabromil sám, pretože ostatný tú hádanku ešte nerozlúskli.

Celé odklínanie prebieha tak, že na základe schopností ktoré má dané zviera, čo stráži profesora sa zsitil elixír, ktorý kolej prezradila profesorovi a ten si ho zakúpil v Šikmej uličke a po jeho vypití znova nadobudol ľudskú podobu.

Samozrejme, že sa ani táto súťaž, neobišla bez zranení či nejakej nehody.

Po tom čo slečna Angela Grey-Slytherin vypila svoj zelený elixír, prepadla sa do Jamy levovej a tam zostala uväznená.

Po mesiaci sa podarilo pánu profesorovi Gravediggerovi slečnu oslobodiť, no bohužiaľ bola nejaký čas pripútaná na vozíku.

Za dlhý čas po týchto udalostiach, sa zistilo že sa za všetkým stál škriatok ZLOřád, ktorý pomiešal profesorom elixíry a kvôli ktorému skončila slečna Angela v Jame levovej.

Po tomto zistení, bol škriatok dolapený a zavretý v sklepení, odkiaľ bol ale premiestnený do Jamy levovej k slečne Angele.

Keď sa podarilo odtiaľ slečnu dostať, tak bol ZLOřád predaný riaditeľovi a niektorým študentom, ktorí sa o škriatka museli postarať.

Celý nápad na túto akciu mala slečna Angela Grey-Slytherin, ale vďaka ostatným profesorom sa jej ho podarilo uskutočniť.

Tí ktorí jej pomáhali sú menovite:

Nimrandir Elénere (riaditeľ školy)

Nekro The Gravedigger (riadiateľ slizolinu a hlavný programátor)

Lenúlie Čihůlková (vedúca Šikmej uličky)

Jeanne Véronique Joyeuse (významne pomáhala pri tvorbe hádaniek a rozdávaní knižiek)

4. úkol

Dneska ti to trvalo nějak déle, než obvykle! Naštěstí už jsi za polovinou, tak nepolevuj a pojď se na něco podívat!

Přes noc se ze skladů Příčné ulice ztratilo oblečení a s ním i chystaná kolekce šatů "Edice Hogwarts".

Na dámskou verzi naštěstí máme schované střihy, ale pánská je nenávratně pryč!

Tvým úkolem bude zapojit návrhářského ducha a vyhotovit zcela novou pánskou verzi šatů Edice Hogwarts. Měj na paměti, že tyto šaty mají vystihovat danou kolej a důstojně ji reprezentovat.

Vypracování bude obsahovat 4 pánské modely (1 havraspárský, 1 zmijozelský, 1 nebelvírský a 1 mrzimorský).

Každý model bude mít název a popis takový, jaký bývá u oblečení z pultů Příčné ulice.

Oblečení musí být nově navrženo. Způsob zpracování návrhu je libovolný (ruční kreslení, v programu na PC i ruční výroba - je to na vás!).

Další text není povolen.

Pro názornou ukázkou přikládáme dámskou verzi "Edice Hogwarts", která se nám zachovala:

Název: Edice Hogwarts - Křídla nebes

Popisek: Šaty pro dívky z Havraspáru jsou plné zejména šarmu, ale také elegance. Nevelká zdobnost zobrazuje havraspárskou schopnost vyjádřit složité věci jednoduše a přesto neskromně. Rukávy skvěle imitují havranní křídla a barva je jako tmavé, hebké nebe.

Obrázek:



Název: Edice Hogwarts - Lví hrdost

Popisek: Tyto dámské šaty dokazují, že Nebelvír je kolej plná hrdosti a odvahy... Majestát dodává kožešina, která má připomínat kožešinu lva, který se pyšní ve znaku této koleje.

Obrázek:



Název: Edice Hogwarts - Odlesk smaragdu

Popisek: Elegance, prudkost, vychytralost... To vše je skryto v šatech pro dívky ze Zmijozelu. Jsou úzké a lehké, materiálem je hadí kůže. Jejich majitelka je krásná a nebezpečná stejně jako had samotný...

Obrázek:



Název: Edice Hogwarts - Přirozená síla

Popisek: Mrzimorské šaty dokonale vystihují mrzimoskou hrdost a zároveň prostotu a skromnost, která tuto kolej charakterizuje. Nezdobnost zároveň dokáže vyzdvihnout přirozenou krásu. Aura, kterou šaty disponují uchvátí jak profesory, tak dokonce i zmijozelské studenty.

Obrázek:



Názov: *Edícia Hogwarts - Nebeský štramák*

Popisok: Tento komplet urobí z každého bystrohlavského chlapca, fešáka. Plášť je vyrobený z tej najľahšej látky, ktorá farbou pripomína nočnú oblohu. Košeľa je zo striebristej látky s modrou výšivkou na ramenách.

Obrázok:



Názov: *Edícia Hogwarts - Hadí princ*

Popisok: Každý slizolinčan, ktorý je hrdý na svoju fakultu, si zamiluje túto kolekciu. Plášť je vyrobený z tmavozeleného zamatu a výšivka hada lemuje ľavú nohavicu a zakončuje sa hlavou hada priamo na hrudi. Ako doplnok je na košeli zlatistá tenká reťaz od ramena po rameno.

Obrázok:



Názov: *Edícia Hogwarts - Odvážny jazvec*

Popisok: Bifľmorský komplet znázorňuje statočnosť všetkých študentov tejto fakulty. Plášť je vyrobený z jasne žltej látky, ktorá vynikne v dave. Malé žlté ušká na vrchu kapuce predstavujú jazvečie uši. Košeľa je vyrobená z ľahkého čierneho saténu, so žltými doplnkami.

Obrázok:



Názov: *Edícia Hogwarts - Červený rytier*

Popisok: Plášť je vyhotovený z najkvalitnejšieho červeného zamatu aký na trhu existuje. Sýta červená znázorňuje nebojácnosť chrabromilských chlapcov a jednoduchá oranžová košeľa predstavuje zapálenie pre svoju lásku k fakulte. Košeľa je vyrobená z ľahkej bavlny, pre príjemnejšie nosenie.

Obrázok:



5. úkol

Jemné prachové pírkó líně dopadne na holou podlahu. Koukáš do prázdného sovince. Kam se všechny sovy poděly? Na otázky však není čas, slimáčí chřipka se šíří rychle. Popadneš lahvičku s lektvarem a prohlížíš si ji. Přece to již nějak vyřešili, byl to snad Nekro, kdo sovy zase vzkřísil! Kéž by bylo možné dopátrat se rituálu a sovy zachránit. Tvým dalším úkolem bude formou vyprávění onen Nekrův rituál léčby slimáčí chřipky popsat. Součástí rituálu je důležité zaklínadlo, které bylo veršované a dosahovalo délky nejméně 24 veršů. Veškeré detaily a okolnosti rituálu si můžete vymyslet, držte se jen základních reálií (kdo je to Nekro a co je to slimáčí chřipka). Text s maximální délkou 20 palců (včetně zaklínadla) nesmí být doplněn o žádný další materiál a povolen není volný verš.

Slimačia chrípka

Prebrala som sa na to, ako dažďové kvapky dopadali na okennú tabuľu môjho okna v spálni. Bola sobota, sedem hodín ráno a vôbec sa mi ešte nechcelo vstávať a tak som len v tichosti ležala na posteli a premýšľala.

Len prednedávnom som takto ležala na ošetrovni a pomaly sa uzdravovala zo slimačej chřipky. Pamätám si to, ako keby to bolo dnes, keď na hradnej bráne visel odkaz, že sa k nám rúti slimačia chrípka a že sa máme vyhnúť väčším skupinám ľudí. Tiež si pamätám, že to tam bolo už neskoro, pretože celý hrad padol pod ťarchou tej hroznej nákazy.

Bolo to strašné.

Najprv to začalo nevinným pokašliavaním a kýchaním. Potom sme mali poobväzované hlavy a boli sme celý zelený od toho ako nám bolo zle a nakoniec sme mali smrteľnú triašku. Ležali sme kade-tade roztrúsený po hrade a čakali na svoj koniec.

Keď nám bolo najhoršie a väčšina z nás si myslela, že už čoskoro vdýchnu naposledy, tak prišiel pán riaditeľ Nimrandir Elénere a oznámil nám, že je ošetrovňa konečne hotová.

Sám potom chodil a pomáhal ošetrovať chorých ľudí.

Behom niekoľkých dní, sme boli skoro všetci zdraví, až na pár ľudí, ktorý sem tam pokuckávali...

Zo zamyslenia ma vytrhol výkrik.

Výkrik, ktorý vychádzal zo sovinca.

Všetci sme ešte v pyžamách a županoch vybehli na chodby a snažili sme sa zistiť čo sa stalo.

Pár odvážnych sa vybralo po zmáčanej cestičke až do soviarne, aby zistili čo sa udialo.

Nikto sa odtiaľ nevrátil a bolo počuť pár ďalších výkrikov.

Po chvíli sa okolo mňa prerútil náš zástupca školy Nekro The Gravedigger a namieril si to rovno do soviarne.

Prešlo niekoľko minút, keď sa odtiaľ začali vracat študenti a na koniec aj pán Nekro.

Všetci boli otrásený, bledý a niektorý aj trochu zelený.

Pán Nekro, nás bez slova všetkých poslal do klubovní, kde za nami vzápätí prišla riaditeľka internátu a prečítala nám oznámenie:

“Milí študenti!

Není to tak dávno, kdy na náš hrad zavítala slimáčí chřipka. Naneštěstí jsme se z ní, díky

našemu šikovnému řediteli, rychle dostali a mysleli jsme si, že jsme se jí i nadobro zbavili. Ale nezbavili. Bohužel.

S lítostí vám musím oznámit, že slimáčí chřipka zaútočila i na naše sovy, které této zákeřné nákaze podlehly a jejich ubohé životy vyhasly.

Mně nezbývá nic jiného, než přijít na to, jak tuto zákeřná chorobu navždy vyženeme z hradu. Všem majitelům sov, přeji upřímnou soustrast.

Nekro de Gravedigger”

Na hrad padol smútok.

Nezvyčajný a nákazlivý.

Prenikol až do múrov a aj za brány hradu a šíril sa po celom areále ako nejaká choroba.

Tí čo sovy nemali, utešovali tých ktorým sovy umreli.

Všetci premýšľali, kde svojich miláčikov uložia na večný odpočinok a vtedy sa na hradnej bráne objavil nevídaný odkaz, ktorý hlásal, že Kšftař z Vetešnictva u Kšeftaře, vykúpi aj mŕtve sovy. No táto správa bola nič, oproti tej čo nasledovala potom.

V tej stálo:

„Mrtve sovy lze prodat, ale také darovat. Nepochybuji, že všichni víte, komu máte mrtve sovy darovat. .To je asi všechno.

Nekro de Gravedigger.“

Tá správa nás vyviedla z miery. Nevedeli sme čo má náš zástupca riaditeľa zalubom, ale väčšina ľudí svoje sovy radšej darovala pánu Nekrovi a tajne dúfali, že sa mu podarí zázrak.

A tak sa aj stalo.

Pár dní po objavení tej správy prišiel pán Nekro do Veľkej siene. Bol veľmi zvláštne oblečený. Mal na sebe hnedé vzdušné nohavice, ľanovú košeľu a koženú vestu. Na hlave mal hnedý klobúk so sovými pierkami a v ruke mal svoj prútik a asi meter dlhú palicu, ktorej konce boli obviazanú koženými šnúrkami a na jednom konci, mal pripevnené farebné korálky a ďalšie pierka.

Gestom nám naznačil aby sme boli ticho a sám veľmi pomaly a potichu prešiel do stredy siene.

Všetci sme sa mlčky prizerali a vôbec sme nechápali čo sa deje. Niektorí si mysleli, že sa nás snaží pán Nekro len rozosmiať a tak sa len usmievali či chichotali.

Keď umlčal pohľadom aj posledných čo sa mu smiali, tak začal.

Tri krát ťukol prútikom do palice a niečo veľmi potichu zašepkal. Potom s ňou na zemi nakreslil kruh, ktorý vyzeral akoby horel, ale žiadne teplo z neho nesálalo. Vstúpil do toho kruhu a všetci sme zatajili dych a napäto čakali, čo sa bude diať.

Napriamril sa do celej svojej výšky, palicu postavil pred seba a položil si na ňu obe ruky.

Zhlboka sa nadýchol a začal hovoriť zaklínadlo:

“Míchám, míchám,
na lžici si dýchám.

Vyleji tam Dračí výluh
a už z toho kýchám.

Do ruky teď vezmu Emulzy z antichory,
co voní jak mudlovské hory.

Teď tam vrazím mandragoru,

šplhám se nahoru.
Pro odvar z chiméri,
pak stačí jen zahušťovadla náměry.
To by mělo stačiti,
už chybí jenom přelití.

Přeliju to do skleničky
a uložím to do poličky.
Na poličce pění, zraje,
plno barev si v ní hraje.
Až přijde ten správný den,
kdy lektvar bude připraven,
vezmeme tu lahvičku
a otestujem kapičku.
Všechno sedí tak jak má,
velká chvíle začíná.

Probírám se chodbou hradu
a opakuji moudrou radu.
Velké množství nařediti
a léčbě všechno podrobiti.
Vcházím a dveře zavírám,
do kotle já se podívám.
Liji lektvar a přísady
a vyslovuji moudra svý.

Lektvar náš všemocný ukaž nám síly své,
potřebujem hrad náš chránit,
před slimáčí chřipkou bránit.
Svolavám proto síly tvé,
co vyletí až do nebe.
Prokáž nám svou laskavost
a léčivou oddanost.
Vyléč všechen lid v hradě,
ať přestane téct pot po bradě.
Až bude hotov velký lov nemoci,
je připraveno hejno sovích emocí.

Všechny sovy na hradě,
byly také na řadě.
Narozdíl od obyvatel hradu,
padli navždy na záda a hlavu.
Všechny sovy do jedné jediné,
se pobrali ke své hodině.
Byla to smutná zpráva,
co těžko se nám dává.

Sloužily všechny do jedné,
byli bílé, hnědé i nevšedné.
Teď nám z toho pohledu mrazí
a každému z nás schází.
Liji proto lektvar na pomoc,
ať vrátí se nám mnoho sov.
Rozlijí lektvar kolem sovince a jdu spát,
ráno účastním se slezince kde každý svou sovu přišel brát."

Po těchto slovách ohnivý kruh pohasol a pán Nekro vyzeral dosť bleďo a unavené.
Jedna zo slizolinských študentiek mu podala pohár vody a on sa len usmial, potichu sa poďakoval, napil sa a bez slova odišiel.
Na druhý deň ráno ma zobudili výkriky.
Tento krát, to ale boli výkriky radosti a nespútanej radosti.
Netrzeplivo som ešte v pyžame a v župane vbehla do Veľkej siene a tam poletovalo množstvo nových sov.
Ale neboli to tie naše staré sovy, ale nové. Boli rôzne druhy, farby a veľkosti a dokonca každá mala svoje meno.
Bolo to úžasná a samozrejme sme všetci veľmi ďakovali pánu Nekrovi, ktorému sa podaril tento zázrak.

6. úkol

"Podívej se na to. Není to zvláštní? Místo, kde stávalo famfrpálové hřiště jen zarůstá plevelem. Jako kdyby ten sport nikdy neexistoval." Ušklíbne se.

"Jestli chceš famfrpál zachránit, musíš ručně vytvořit deskovou hru na motivy známé sportovní hry famfrpál. Ve svém snažení máš volnou ruku, ale je několik podmínek, které musíš splnit:

Každá hra má svůj název i svá pravidla. Pravidla hry sepiš do vypracování, nepřesáhnou však 8 palců.

Herní deska (plán) musí být ručně vyrobena speciálně pro tuto hru.

Vypracování bude obsahovat alespoň jednu (může i více) fotografií herního plánu a případných dalších součástí hry.

Veškeré herní prvky (figurky, karty, ...) musíš sám vytvořit. Není tedy možné použít žádné figurky ani jiné hrací prvky z mudlovských her. Výjimku tvoří pouze hrací kostky, které si můžete zapůjčit odjinud (jejich použití však není nutné. Hra může fungovat i na jiném herním principu).

Čím více ze hry bude dýchat atmosféra tolik typická pro tento oblíbený kouzelnický sport, tím lépe!

Navíc by hra měla být hratelná i pro motáky."

Chytaj!

O hře

Zmyslom hry je si zahrať hru podobnú Metlobalu, známej z Harryho Pottera. Hra je určená pre dvoch ľudí.

Pravidlá hry

Hráči si rozostavia figurky, podľa vyznačených polí, tzn. na značku B (brankár) si postaví figurku s písmenom B, na značku S (strelec) si postaví figurku s písmenom S atď.

Hra sa skladá z troch akcií.

Prvú akcia:

Obaja hráči hodia kockou, na ktorej je vyobrazená prehadzovačka. Ten hráč, ktorému ako prvému padne na kocke prehadzovačka, môže strieľať na súperovu bránku. Súper, bráni bránku svojím brankárom.

Strieľa sa guľôčkou, ktorú si hráči vyrobia z papiera alebo plastelíny.

Druhá akcia:

Tú vykonávajú odrážači, ktorí sa snažia pri jednom pokuse guľôčkou niekoho trafiť/zraziť. Čiže zhodiť ktorúkoľvek figúrku v hracom poli. Pokiaľ zrazí figúrku napríklad strelca tak figúrka musí von z hracieho pola a stojí jedno kolo, potom sa môže figúrka vrátiť na svoje pôvodné miesto.

Tretia akcia:

Vykonávajú ju chytači. Ti hodia tromi kockami kde je vyobrazená zlatá strela. Víťazí ten hráč, ktorému na všetkých troch kockách padne zlatá strela.

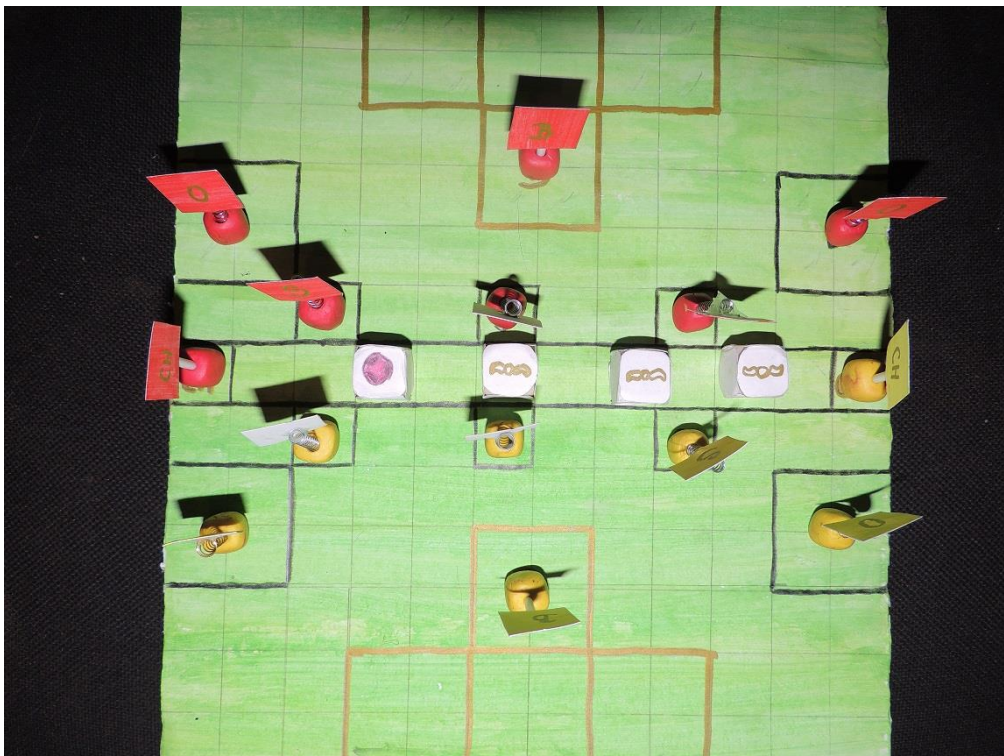
Tieto akcie sa opakujú dovtedy, pokiaľ jeden z chytačov nechytí zlatú strelu.

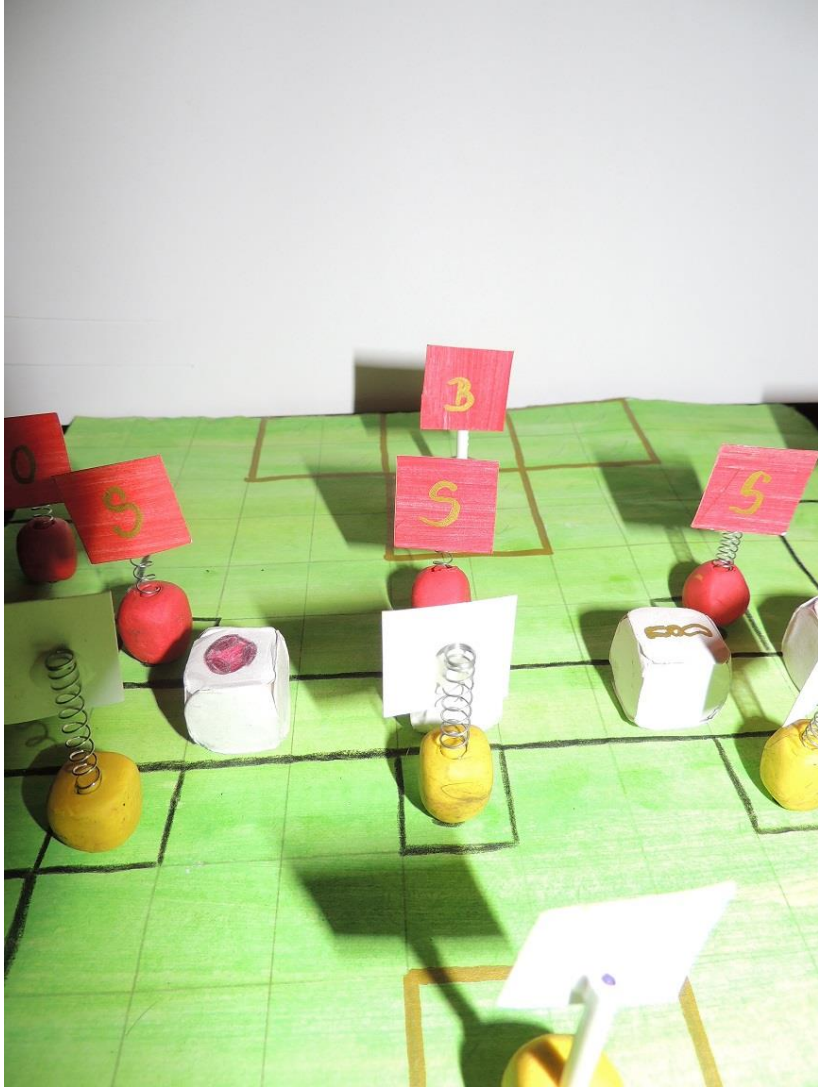
Obsah

- 1.- Hracia doska
- 2.- Štyri hracie kocky
- 3.- Štrnásť figúrok na perovej pružine

Poučenie

Táto hra nie vhodná pre osoby mladšie ako 3 roky. Hrozí nebezpečenstvo prehltnutia malých častí.





7. úkol

Milý Sedmibojáři, čeká tě tvůj poslední úkol a věř, že nebude vůbec jednoduchý. Máš za sebou dlouhou pouť a díky tvé pomoci už bylo opraveno téměř každé poškození, které se v historii hradu vlivem uvolněných časoprostorových kotev objevilo.

Teď je potřeba "svázat" dohromady oba uvolněné konce tak, aby čas mohl opět bezchybně plynout ve svém přirozeném toku z minulosti do přítomného okamžiku, odkud bude moci v poklidu pokračovat nerušeně dál a vytvářet naši budoucnost.

Vzpomínáš si, co vedlo k zahájení letošního Sedmiboje? Ano! Objevila se trhlina a co dál? Správně! Vzpomínáš si na ten den, kdy ředitel z trhliny vytáhl pergamen se všemi instrukcemi?

Co na něm jen stálo? Byla to tehdy velká událost, takže si to určitě zvládneš dohledat.

Asi už ti pomalu dochází, jak velký úkol tě nyní čeká, protože to bylo právě dílem Sedmibojářů, že se svitek trhlinou propadl z budoucnosti, ve které se ty právě nacházíš až do minulých časů, kde ho ředitel našel.

Jak vypracování pojmeš je na tobě. Pamatuj si však, že ředitel musí skrze něj obdržet informaci o tom, co to vlastně časoprostorová trhlina je a proč k jejímu vzniku došlo. Pergamen musí dále obsahovat plán, který poslouží k výstavbě arény Sedmiboje okolo časoprostorové trhliny a nakonec nesmí chybět i popis a instrukce k provedení kouzla pro vytvoření časoprostorového mostu, díky kterému budou moci sedmibojáři bezpečně procházet trhlinou tam i zpět a plnit jednotlivé úkoly, díky nimž napraví poškození všech časoprostorových kotev.

Při práci měj na mysli, že by její rozsah neměl překročit 20 palců a veškeré nákresy, malůvky či doprovodné snímky by neměly být ve větším počtu než 5 kusů.

Nezapomeň, na střípky, které jsi během svých cest nasbíral. Po svém návratu na ně ve Velké síni sešli kouzlo *PHIAL REPARO*.

A co bude s trhlinou? Rány, které způsobily její objevení jsou zahojeny a je jen otázkou času, kdy se sama od sebe začne zmenšovat a zmenšovat, až nakonec zanikne docela. Průchod skrze ni už není nijak nebezpečný a ani ona sama už nemůže nijak negativně působit na své okolí.

neviem